DARWIN'S JOURNEY

HOJA DE AYUDA

LOSETAS DE ACCIÓN ESPECIAL

1. Envías al Museo uno de tus Especímenes que ya se haya entregado antes.
2. Avanzas 3 posiciones tu indicador de Teoría de la Evolución.
3. Gastas una ficha de Conocimiento Temporal a cambio de 7 Monedas o 7 puntos.
4. Obtienes 1 ficha de Conocimiento Temporal y 3 Monedas.
5. Colocas un Explorador inactivo al principio de una Ruta Terrestre en la que aún no estés.
6. Llevas a cabo todas las acciones correspondientes a un espacio bloqueado.
7. Colocas un Sello de Lacre Especial (morado) en la posición para trabajadores disponible situada más a la izquierda, y lo haces sin pagar ninguna Moneda.
8. Llevas a cabo una acción de Desbloquear Espacios de Lente sin gastar Monedas.
9. Investigas un Espécimen cualquiera que no tienes todavía.
10. Llevas a cabo una acción de Exploración de valor 2 y una acción de Navegación de valor 2, en el orden que quieras.
11. Colocas tu siguiente Tienda en cualquier Campamento disponible, con el coste y la recompensa correspondientes.
12. Obtienes un Objetivo y, a continuación, superas de inmediato cualquiera de tus Objetivos sin necesidad de cumplir con los requisitos.

OBJETIVOS DEL BEAGLE

1. Obtienes 4 puntos por cada Sello de Lacre Amarillo.
2. Obtienes 4 puntos por cada Sello de Lacre Rojo.
3. Obtienes 4 puntos por cada Sello de Lacre Verde.
4. Obtienes 4 puntos por cada Sello de Lacre Azul.
5. Obtienes 6 puntos por cada Espécimen de Reptil.
6. Obtienes 6 puntos por cada Espécimen de Planta.
7. Obtienes 6 puntos por cada Espécimen de Ave.
8. Obtienes 6 puntos por cada Espécimen de Fósil.
9. Obtienes 8 puntos por cada montón de Sellos Postales vacío.
10. Obtienes 5 puntos por cada espacio que hayas desbloqueado.
11. Obtienes 3 puntos por cada Objetivo que hayas superado.
12. Obtienes 4 puntos por cada Tienda que hayas colocado en un Campamento.

LOSETAS DE CORRESPONDENCIA

1. **1.º:** Obtienes 1 ficha de Conocimiento Temporal y 2 Monedas. | **2.º:** Obtienes 2 Monedas.
2. **1.º:** Obtienes 4 Monedas. | **2.º:** Obtienes 2 Monedas.
3. **1.º:** Avanzas dos posiciones tu indicador de la Teoría de la Evolución.**2.º:** Avanzas una posición tu indicador de Teoría de la Evolución.
4. **1.º:** Llevas a cabo una acción de Exploración de valor 2. | **2.º:** Llevas a cabo una acción de Exploración de valor 1.
5. **1.º:** Llevas a cabo una acción de Navegación de valor 2. | **2.º:** Llevas a cabo una acción de Navegación de valor 1.
6. **1.º:** Llevas a cabo una acción de Academia pagando 2 Monedas menos. | **2.º:** Llevas a cabo una acción de Academia.
7. **1.º:** Obtienes 4 puntos de victoria. | **2.º:** Obtienes 2 puntos de victoria.
8. **1.º:** Llevas a cabo una acción de Exploración **y** una acción de Navegación de valor 1, en el orden que quieras.
   2.º: Llevas a cabo una acción de Exploración **o** una acción de Navegación de valor 1.

CARTAS DE TRIPULACIÓN

1. Obtienes 8 Monedas.
2. Llevas a cabo una o dos acciones de Exploración de valor 2.
3. Avanzas cinco posiciones tu indicador de Teoría de la Evolución.
4. Colocas un Explorador inactivo al principio de una Ruta Terrestre en la que aún no estés.
5. Llevas a cabo una acción de Desbloquear Espacios de Lente sin gastar Monedas.
6. Colocas un máximo de 4 Sellos Postales en uno o varios Sobres que elijas.
7. Llevas a cabo las acciones que indique cualquier carta de Tripulación no superada de cualquier jugador.
8. Mueves tu Barco a la posición en la que se encuentre el HMS Beagle.
9. Llevas a cabo todas las acciones correspondientes a un espacio bloqueado.
10. Colocas tu siguiente Tienda en cualquier Campamento disponible, con el coste y la recompensa correspondientes.
11. Colocas un Sello de Lacre Especial (morado) en la casilla de trabajador disponible situada más a la izquierda. No pagas ninguna Moneda por hacerlo.
12. Investigas un Espécimen cualquiera que no tengas todavía.
13. Obtienes 2 fichas de Conocimiento Temporal y 3 puntos de victoria.
14. Obtienes 8 puntos de victoria.
15. Obtienes un Objetivo y, luego, superas de inmediato cualquiera de tus Objetivos sin necesidad de cumplir con los requisitos.
16. Avanzas dos posiciones tu indicador de Teoría de la Evolución y obtienes 1 ficha de Conocimiento Temporal y 3 Monedas.

ACCIONES DURANTE LA PARTIDA

Reservar el Orden de Turno.

Desbloquear Espacios de Lente.

Obtener un Objetivo.

Navegación.

Exploración.

Academia.

Correspondencia.

Entregar Especímenes.

Estudiar Especímenes del Museo.

Establecer un Campamento.

Avanzar en el Indicador de la Teoría de la Evolución.

Obtener puntos de victoria.

Obtener Monedas.

Obtener una ficha de Conocimiento Temporal.

DISTINCIONES

Esta acción de Exploración te permite mover una posición más.

Esta acción de Navegación te permite mover una posición más.

Esta acción de Correspondencia te permite colocar un Sello Postal adicional.

Llevas a cabo una acción de la Academia adicional.

Obtienes 2 Monedas.

Obtienes la recompensa de un espacio en el que el Explorador o Barco no se haya detenido.

Puedes colocar Sellos Postales en varios Sobres.

El coste de todas las acciones de la Academia se reduce en 1 Moneda.

Obtienes 3 puntos de victoria.

ACCIONES DE OBJETIVO

Cada penalización por quedar rezagado respecto al HMS pasa a ser de 2 puntos de victoria como máximo.

La penalización por colocar trabajadores se reduce en 1 Moneda.

Colocas un Sello de Lacre Especial (morado) sin coste.

Obtienes puntos de victoria al final de la partida.

Durante el recuento final de puntos, añades 1 libro al multiplicador del Marcador de la Teoría de la Evolución.

Investigas un Espécimen cualquiera que esté en la misma ruta que tu Explorador.

Dejas de pagar los costes de los pergaminos de la Academia.

Vuelves a obtener la recompensa de una Tienda ya colocada.

Desbloqueas a tu quinto trabajador.

TABLERO PRINCIPAL

La cinta dorada otorga puntos al primero que la cruza.

La cinta plateada permite colocar un nuevo Explorador en la Ruta Terrestre indicada.

Para el primer jugador que llegue a esta posición.

Para todos los jugadores.

ICONOS MODIFICADORES

Representa un descuento total para esa acción en particular.

No pagas Moneda alguna por cumplir con todos los pasos de esa acción en particular.

Indica el número de veces que se puede llevar a cabo la acción correspondiente durante el presente turno.

Repites la acción que se indica y que ya se ha llevado a cabo antes.

El efecto correspondiente se aplica durante el resto de la partida.

Esta acción se obtiene una vez terminada la partida, durante el recuento final de puntos.

La acción o bonificación correspondiente se lleva a cabo de inmediato.

Recoges la recompensa correspondiente de una de las islas donde haya un Explorador de tu color.

OBJETIVOS

Tener el número y color indicados de Sellos de Lacre.

Tener el número y tipo indicados de Especímenes.

Tener el número y forma indicados de Especímenes.

Tener al menos 8 Monedas.

Tener el indicador de la Teoría de la Evolución en la posición indicada del marcador o más avanzado.

Tener el número indicado de Tiendas colocadas en Campamentos.

Tener tu Barco en la misma posición que el HMS Beagle o más avanzado.

Tener el número indicado de fichas de Conocimiento Temporal.

Tener al menos el número indicado de puntos de victoria en el marcador del tablero principal.

Tener vacíos al menos el número indicado de pilas de Sellos Postales vacíos en tu tablero personal.

Tener colocadas el número indicado de fichas de lente de los jugadores en el tablero principal.